info@payamdaily.ir

پیام آشنا

نخستین روزنامه صبح البرز

شماره ۲۴۷۹
شنبه / ۲۸ بهمن / ۱۴۰۲
۷ / شعبان / ۱۴۴۵
17 / February / 2024

صاحب امتیاز: موسسه همگامان اندیشه زمان
مدیرمسئول: محمود خیدری سردبیر: باهره خیدری
نشانی: کرج، بلوار نعمتی، خیابان فرهنگ، جنب کانون کارشناسان رسمی دادگستری
تلفن: ۳۲۵۲۳۸۲۸-۳۲۵۲۳۲۲۳-۰۲۶ فکس: ۳۲۵۲۰۱۰۱
امتیاز در طرح ارزیابی کیفی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ۵۸/۱۲۳
چاپ: کارگر

امروز با حافظ

شبِ صحبت غنیمت دان که بعد از روزگار ما
بسی گردش کند گردون، بسی لیل و نهار آرد
عَماری دارِ لیلی را که مَهد ماه در حکم است
خدا را در دل اندازش که بر مجنون گذار آرد

خلقت

خفتگان را چه خبر زمزمه مرغ سحر؟
حیوان را خبر از عالم انسانی نیست
سعدی

اوقات شرعی فردا

اذان صبح	طلوع آفتاب	اذان ظهر	غروب آفتاب	اذان مغرب
۰۵:۲۶	۰۶:۵۰	۱۲:۲۰	۱۷:۵۰	۱۸:۰۸

برگ

زندگی پیدا کردن خودت نیست، زندگی ساختن خودت است...

جورج برنارد شاو

اشاره

کودکان و شمشیر دولبه «متاورس»

متاورس؛ دنیایی بین مجاز و واقعیت است؛ فناوری و تحولی تقریبا بدیع که شاید گوش خیلی‌ها به آن آشنا نباشد؛ از طرفی توجه بسیاری از کاربران در گیر فضای مجازی و عصر فناوری، به‌ویژه کودکان، نوجوانان و جوانان را به خود جلب کرده است.

به گزارش پیام آشنا به نقل از جانوجه آنلاین، متاورس نوعی واقعیت مجازی دیجیتال جایگزین است که کاربران در آن زندگی، کار، تحصیل و معاشرت می‌کنند و همیشه آنلاین هستند. دنیایی که محبوبیت و ترندهای تازه به روی نسل جدید باز کرده است، فرصت و امکان ورزش‌های کمیاب را در اختیار آن‌ها و پیامدهای آن به‌ویژه برای کودکان چشم‌پوشی کرد. گرچه این پیامدها را با توجه به گسترش روزافزون شبکه‌های اجتماعی نمی‌شاهدیم، اما دنیای سه‌بعدی متاورس و ارتباط با آواتارهای گوناگون، نوع جدیدی از محتوای مضر را ارائه می‌کند. این در حالی است که هنوز آواتارهای پرشرکت از این فناوری ارائه نشده‌اند اما در آینده‌ای نه چندان دور نیز ارتشکال در روبه‌رویی خواهند شد که علاوه بر آسیب‌های ذهنی و معنوی برای کودکان، خطرات جسمانی مختلفی را نیز به‌همراه خواهد آورد. از این رو، لازم و ضروری است که والدین نیز همپا و هم‌راستا با فرزندان‌شان آن‌آخرین فناوری‌های روز دنیا مطلع شوند زیرا با توجه به گستردگی این فضا، امنیت و نظارت خاصی برای این نسل از فرزندان وجود ندارد و این مسأله نگران‌کننده است. بر همین اساس و در ادامه این گزارش با دکتر علیرضا چاکرو، مدرس دانشگاه در این باره به گفت‌وگو نشسته‌ایم.

ابتدا لطفا تعریفی از متاورس و دنیای آن داشته باشید.

متاورس یعنی انتقال تصاویر و فضای سه بعدی به عده مصرف‌کنندگان. یعنی یک نوع جدیدی از فناوری که در بین مردم حال وارد شدن است. از طریق واسطه، یا بلندترم یا عینک‌های سه‌بعدی و تزریق هوش مصنوعی در حال رخ دادن است. متاورس ابتدا به وسیله بازی‌ها فعالیت خود را آغاز و سعی در این داشت تا از این طریق حالتی سه‌بعدی ایجاد کند از آنجا که این بازی‌ها شکل درآمدزایی برای آن ایجاد کرد، توانست به سرعت بین مخاطبان توسعه پیدا کند.

این فناوری تا چه حد و در چه زمینه و جنبه‌هایی توسعه پیدا کرده است؟

این فناوری در بین گیمرها و بازیکنان بسیار توسعه پیدا کرده است. البته فقط در بازی‌ها نگذشته بلکه در شبیه‌سازهای پزشکی و فنی و... در حال وارد شدن است. در این فضای سه‌بعدی، شرایطی همچون واقعیت را برای‌سازی می‌کند و شما می‌توانید این شرایط را حس کنید. در زمان ورود شبکه‌های اجتماعی، کاربران در برخی از تالارهای گفت‌وگو صحبت می‌کردند اما در حال حاضر، متاورس به جای رسانه، تجارت و... نشسته و در یک بازه مشخصی توانسته در تمام جنبه‌های زیستی و اجتماعی مخاطبان، خود را تحمیل کند.

از نظر شما آیا این موضوع که بیشتر کاربران این فضا را کودکان تشکیل می‌دهند درست است یا خیر؟ چه اتفاقاتی در این فضا می‌افتد؟

قطعا کودکان در این فضا حضور ندارند بلکه به بزرگ‌ترها هم این فضا رسیده است. زمانی که یک پدیده تازه وارد زندگی انسان‌ها می‌شود، وقتی شکل درآمدزایی و روزمرگی پیدا می‌کند و یک زیست بوم می‌شود، کم‌کم در تمام جنبه‌های زندگی آثار دخالت می‌کند. حضور کودکان در این فضا به‌خاطر این است که از طریق این فضا، به‌راحتی می‌توانید در همه جا حضور داشته باشید. بومن در مکارهایی که شاید در شرایط عادی، دشوار باشد یا دوستیابی در این فضا به سرعت انجام می‌شود از سوی دیگر شخصیت‌ها را خودتان خلق می‌کنید در متاورس می‌توانید در کشور ثالثی خرید و فروش زمین انجام دهید و درآمدزایی کنید و به زندگی خود توسعه ببخشید.

در فضای متاورس چه آسیب‌ها و خطراتی، کاربران این فضا مخصوصا کودکان را تهدید به‌می‌کند؟

در حال حاضر کودکان به دلیل حضور در فضای مجازی حالت دروغ‌گویی دارند و مدام به تلفن همراه سرکشی می‌کنند. فرض کنید این فضا به حدی جذاب شود و حالت سه بعدی به خود بگیرد که چالشیش چند برابر شود. طبیعی است که برای کودک یا نوجوان جه اتفاقی رخ می‌دهد. او بیشتر در خودش فرو می‌رود. ضریب نفوذ دنیای مجازی توسط فضای متاورس در بین مخاطبان به خصوص کودک و نوجوانان چند برابر است. آن کاربر یا مخاطب در این فضا از ارزش‌ها و قوانین خلوده و حکومت تبعیت نمی‌کند و همین موضوع متجربه هرج و مرج فکری و اجتماعی خواهد شد. از سویی دیگر کودکان از زندگی واقعی خود فاصله می‌گیرند چرا که شما در این فضا یک آواتار شبیه خودتان می‌سازید و با آواتار دیگری دوست می‌شوید و حتی به این آواتارها تعرض می‌شود. در متاورس شاهد این هستیم که تا چه حد مرزها جابه جا شده است. فضایی که موازی با فضای واقعی رشد می‌کند و در کنار آن قرار می‌گیرد، طبیعی است که تبعات خود را داشته باشد. در این فضا، زندگی انسان‌هایی تولید در حد زندگی نیاتی شود.

با توجه به پیامدها و خطراتی که متاورس برای کاربرانش در پی دارد، آیا می‌شود قوانین مشخصی برای آن تعریف کرد؟

به حدی سرعت رشد فناوری بالاست و آن‌قدر پدیده‌های نوین فناوری خود را به‌ثبت تحمیل می‌کنند که اصلا قانون‌گذارها، دولت قانون‌گذاری ندارند. تحولات، عمیق و شگرف است پس خیلی نمی‌توانیم در این فضا قانون بگذاریم البته من مخالف این موضوع نیستم ولی قانون به سرعت این تحولات نمی‌رسد این نیازمند یک همت ملی است؛ همتی که ما خیلی به آن نگاه نمی‌کنیم ولی در آینده‌ای نه‌چندان دور بسیاری از مسائل همچون نگرش‌ها، ارزش‌ها، سرگرمی، درآمدها و استفاده از فرصت‌ها را تحت‌الشعاع خود قرار می‌دهد. به شدت نوعی هرج و مرج گریانی به راه خواهد بود و ذهن تزریق کننده‌ها هم اکنون در شرایط واقعی هستیم که دولت‌ها می‌توانند اعمال قانون کنند اما در شرایط مجازی